MENSILE - ANNO III - N. 20

CBM 64

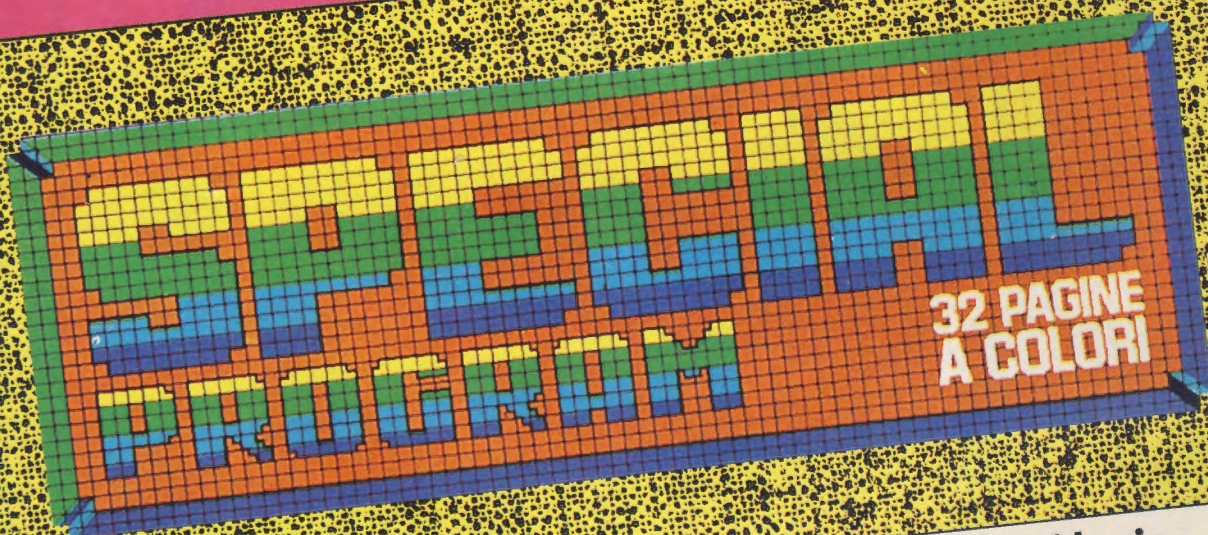
HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 - TOGETHER
2 - SWIM BALL
3 - VAMPIRES
4 - ASTRAZONE
5 - SPHEROBOT
6 - FIRS CLASS
7 - MY HERO
8 - NEW SKRAMBLE
9 - ROOKIES
10 - BEES TO BEES
11 - SCENES
12 - OUT OF RUN
13 - ABELARDO
14 - COLORADO JOE
15 - G.P.L.R.
16 - DUNGEON
17 - I DUE MONDI
18 - SYSTEM
19 - MR. BOBO
20 - FANTOM
21 - PLATOON
22 - AXITAD
23 - DIGGER
24 - FLYN BALL
25 - BOLLICINE
26 - ALIENS
27 - BRIEPING
28 - NAUNTED HOUSE
29 - ROYAL AGENT
30 - VANGAURD

PER IL CBM 64 - N. 31 - in edicola il 2 Febbraio

É IN EDICOLA!

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K - N. 40 - in edicola il 2 Febbraio

SPORT E GALASSIE

Un po' di movimento non vi farà certo male. È per tale ragione che in questo specialissimo numero di Hit Parade abbiamo inserito due tra i migliori giochi di simulazione sportiva. Il primo, ''Water skiing'', vi farà scapicollare sull'acqua a condizione che il vostro equilibrio sia ottimo. Il secondo, ''720'' è un classico dello skateboard e proprio come lo sport sulla tavola a rotelle richiede da parte vostra una grandissima attenzione e una buona dose di coraggio. Infatti alcune api noiosissime vi inseguiranno cercando di punzecchiarvi. Sta a voi fuggire senza cadere ad ogni curva. Per chi ama il mistero invece c'è ''Dark Sceptre''. Mentre per chi gioca con le prigioni abbiamo ''Triaxos''. Infine ''Challenge of the gobots'', un gioco adatto ai più irrequieti.

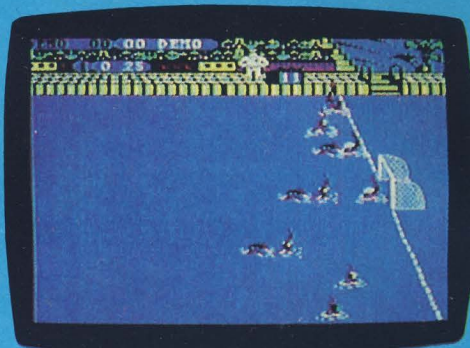
HIT PARADE 64 Edizioni Società SIPE srl - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Direttore Resp. Elvio Fantini - Registr. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Viale Famagosta, 75 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

TOGETHER

Nel tentativo di risolvere il mistero di Glifax numerosi avventurieri hanno lasciato la loro carcassa sulla superficie del pianeta vittime dei colpi dei misteriosi difensori. Per sciogliere il dilemma e scoprire il misterioso tesoro Mark, John, Dave e il loro abilissimo droide hanno unito le loro forze atterrando su Glifax. Ciascuno di essi possiede delle qualità peculiari, grazie alla particolare tuta che permetterà loro di raccogliere nel centro della palude del proprio colore le numerose chiavi dalla particolare forma che apriranno le porte di accesso fino ai meandri di Glifax fino ad abbattere il mistero del tesoro nascosto. Ricordati che lo scambio fra i personaggi potrà avvenire sulle piattaforme traslanti del proprio colore e che a volte l'abbattimento di un alieno permetterà loro di acquisire particolari armi o armature supercorazzate.

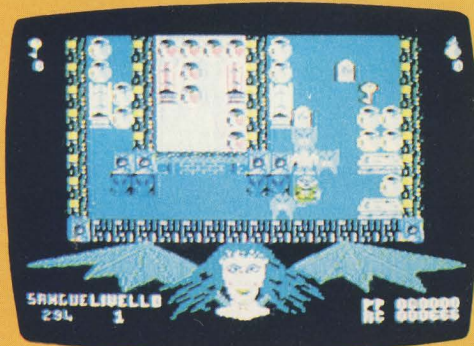
JOYSTICK PORTA 1/2

RUN/STOP pausa
SPAZIO inizio/gioco

SWIM BALL

Tra i numerosi sport fino adesso giocati per mezzo della vostra joystick mancava probabilmente una divertente partita di pallanuoto. Ed eccovi così per rimediare questa lacuna, una avvincente competizione tra 2 squadre in una enorme piscina impegnate a contendersi la vittoria suon di goal. Dopo esserti impratichito con il gioco dimostrativo potrai tentare di guidare la tua squadra all'attacco con abili passaggi e poderose bracciate di nuoto. Se poi avrai successo nella tua azione, potrai vedere alla moviola il replay dell'azione decisiva. Per il resto valgono le usuali regole della pallanuoto, che ti impongono in particolare di non poter trattenere la palla oltre un tempo limite.

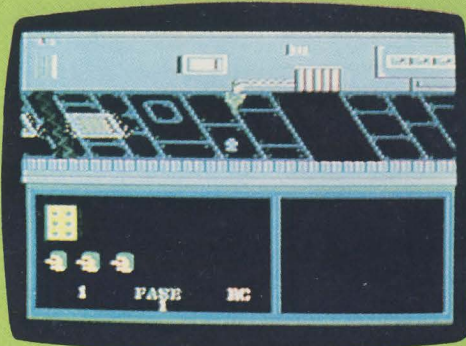
JOYSTICK PORTA 1

SPAZIO inizio gioco

VAMPIRES

Ancora una volta Dracula è riuscito a fuggire dal suo nascondiglio e a spostarsi in un'altra città dove ha seminato il terrore e la morte, alla quale purtroppo fa sempre seguito un incredibile aumento di vampiri. Ma il detective di polizia Johnson accortosi della situazione e purtroppo solo, perché nessuno gli crede e molti sono già caduti preda del conte, dovrà recarsi nel castello dove si mormora si celino le mortali spoglie di Dracula. Una volta giunto all'interno dell'edificio, Johnson dovrà eliminare usando le pallottole di aglio i vampiri che si aggirano dappertutto, ma soprattutto distruggere tutti i vasi nei quali sono contenute le spoglie di altri, prima che si trasformino. Raccogli le chiavi necessarie ad aprire le varie stanze e le boccette contenenti un'essenza preziosa che ti aiuterà a distruggere per un certo periodo tutti i vampiri nel suo raggio d'azione.

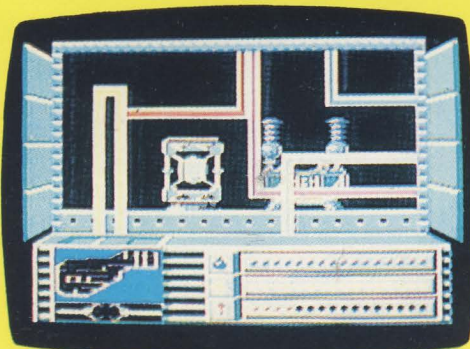
JOYSTICK PORTA 2

Q	su
Z	sinistra
X	destra
C	fuoco
A	giù
P	fine gioco
R	scelta tasti
G	bomba aglio
P	pillole aglio
S	suono
F	pausa
1/2/3	difficoltà gioco

ASTRAZONE

La Terra, in lotta da più di 2 secoli con il sistema Taurano, un altro sistema abitato da esseri viventi a struttura basata sul carbonio, ha deciso di sferrare l'attacco decisivo per portare il suo nemico alla resa finale. Per superare il complesso sistema di difesa tuarano, inattaccabile dall'esterno per via di una sfera di neutrino, ha deciso di inviare un membro di un commando speciale, che teletrasportato senza possibilità di ritorno con una piccola ma potente bomba al suo interno dovrà piazzarla al centro della base e metterla in funzione. Dopodichè avrà solo 90 secondi per uscire all'esterno, dove verrà protetto dalla sfera stessa che proteggeva la base. Ma anche se le cose sembrano apparentemente semplici il nostro eroe dovrà combattere contro numerosi alieni che tenteranno in ogni modo di ostacolare il suo ingresso e il suo passaggio nel sistema difensivo alieno.

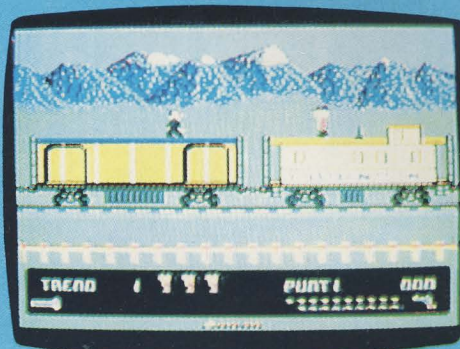
JOYSTICK PORTA 2

TASTI DA DEFINIRE

SPHEROBOT

Tu hai il comando di un piccolo robot sferico, lo Spherobot, unico equipaggio a bordo di un'astronave in rotta di collisione con una lontana stella. Scopo della tua impresa è aiutare il robot ad aggiustare il pannello di controllo dell'astronave prima che questa collida con l'astro. Nella parte inferiore dello schermo ci sono tre indicatori orizzontali che indicano rispettivamente il carburante, l'energia e i danni al robotino. Sulla sinistra invece troverai la mappa dell'astronave e l'oggetto che attualmente stai trasportando. Ricorda che per spostare un oggeto da una parte all'altra dell'astronave bisogna posizionarvisi sopra e premere il fuoco, poi una volta arrivati sulla posizione di destinazione premere nuovamente il fuoco. Buona fortuna!

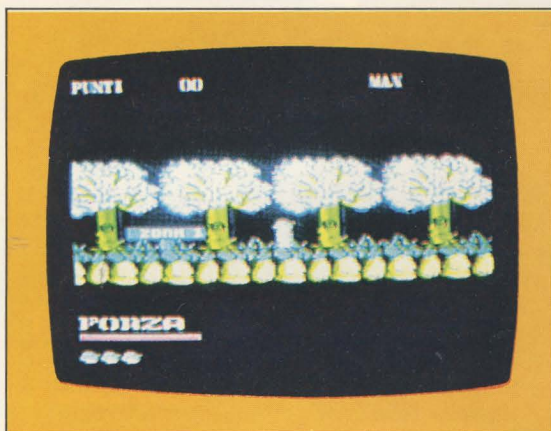
JOYSTICK PORTA 2

F1	joystick
F3	tastiera
Q	alto
O	sinistra
P	destra
A	basso
SPAZIO	cambia colori

FIRST CLASS

Il comando del C15 è venuto a conoscenza che sulla locomotiva del treno Oxford/Londra sul quale sta viaggiando il primo ministro di ritorno dalla premiazione per le lauree è stata messa una bomba per farla deragliare. Ha allora inviato un agente, Blady, per raggiungere la testa del treno è sventare l'attacco. Per aiutarvi nel difendervi potrete raccogliere granate, maschere antigas e proiettili, mentre saltando sui nemici riuscirete ad ucciderli. Ricordatevi di raccogliere la pila, che servirà a farvi luce nel tunnel, facendo però attenzione a non esaurire inutilmente le batterie. Se riuscirete nella prima missione verrete promosso ad altre successive, ma non dimenticate che per salire sui treni successivi dovrete pompare progressivamente con la joystick.

JOYSTICK PORTA 2

T	torcia accesa/spenta
S	suicidio
M	musica si/no
G	maschera antigas si/no
Q	fine gioco

MY HERO

Siamo nel bar "L'idolo d'oro" in un'isola sperduta del sud-est asiatico e mentre stiamo centellinando un bicchiere di wisky sentiamo delle persone che stanno parlando di un favoloso tesoro che si dice sia stato rubato ad un capo-tribù. Ma mentre stiamo pensando a questa strana ed eccitante storia il famoso esploratore Dandy è già partito alla ricerca di queste ricchezze. Armato di una grossa accetta si è recato nell'isola incriminata con il fermo proposito di diventare finalmente anche ricco, raccogliendo monete e pietre preziose. Ma la sua ventura non sarà così facile, dovrà infatti fare molta attenzione a uccelli rapaci, serpenti ed ogni genere di animali che, quasi messi a guardia del tesoro, cercheranno di colpirlo. Dandy non dovrà dimenticare di raccogliere le letterine che gli permetteranno di recuperare le forze.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

NEW SKRAMBLE

Ancora una volta nella base segreta dei difensori è giunta una pressante invocazione di soccorso. Questa volta le forze di Tronx, emerse dal nulla siderale, hanno sferrato un proditorio attacco contro Megalopoli, la capitale delle 6 confederazioni. Immediatamente il poderoso Skramble prende il volo ed in un batter d'occhio raggiunge la città assediata. Nell'infernale fuoco incrociato a cui ti sottoporranno le forze nemiche dovrai non solo difenderti ed attaccare i tuoi avversari in volo, ma soprattutto individuare e distruggere i trasmutatori nemici dai quali emergono in continuazione i mezzi di attacco teletrasportati dalla nave madre. Solo così potrai isolare i mezzi aggressori ed avere infine la meglio.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

Ancora una volta Tony Crowther e soci ci propinano un altro ''classico'' gioco. Gobots non è quello che io chiamo un classico Crowther. Manca la forza trainante, la grafica di qualità ed altre caratteristiche Crowther che fanno di ''Suicide Express'', ''Potty Pigeon'' e ''Trap'' dei giochi veramente grandi.

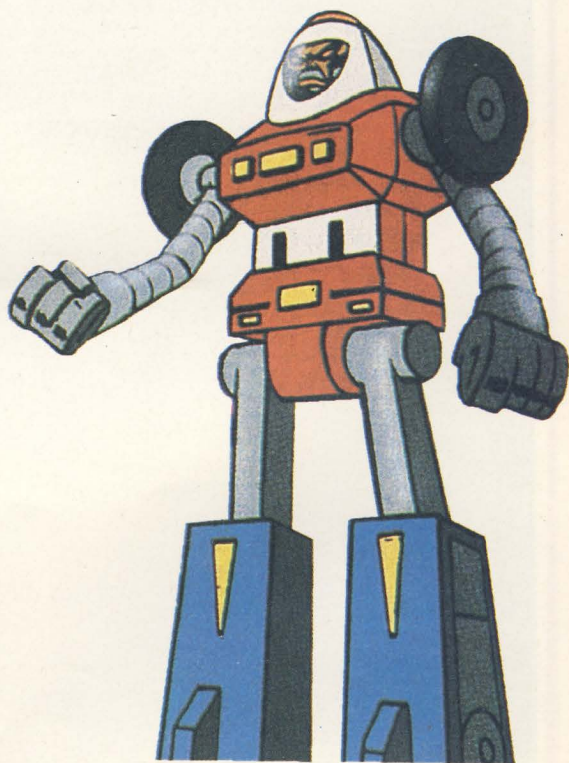
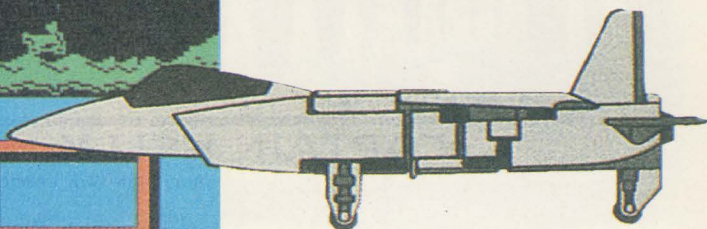
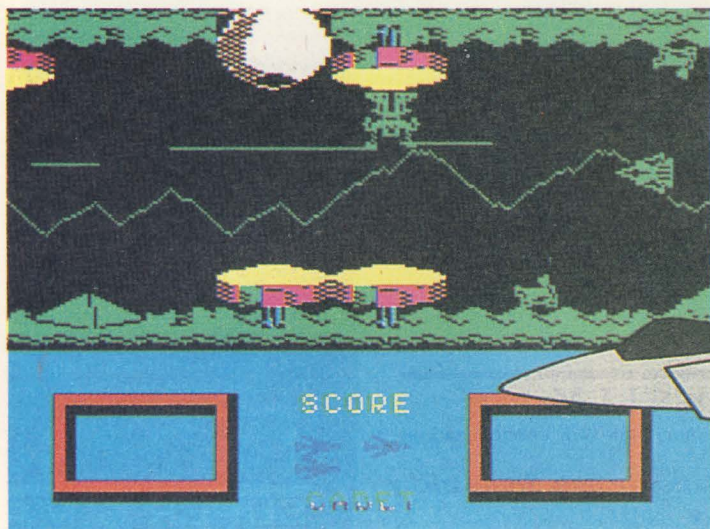
I Gobots sono macchine che si possono trasformare in vari tipi di veicoli. Ciascuno ha il proprio tipo di veicolo, che sia un aereo, cisterna o scooter.

La maggior parte di voi lo conosce già perché questi personaggi sono apparsi in alcuni cartoon. Questa storia riguarda un professore cattivo che decise di distruggere i Gobots una volta per tutte. Il suo piano è di catturare gli amici umani dei Gobots e quando li vengono a cercare gli balza addosso.

Avendo mandato fuori due seguaci cattivi per catturare gli umani, gli stessi ritornano alla sede con un regalo speciale, il possente Gobot chiamato Turbo.

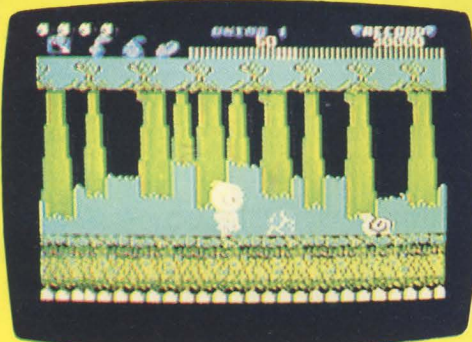
Evitiamo di raccontare una storia lunga e tediosa: i Gobots arrivano per liberare i loro fratelli. Uno viene catturato e legato con il suo compagno ed un altro scopre che ha il potere di produrre dei cloni.

Per usare questa nuova trovata bisogna essere sorprendentemente abili: Leader Uno arriva con un piano che suona in questo modo. **Primo passo:** far cadere un clone nella base più vicina. **Secondo passo:** guardarla esplodere. **Terzo passo:** se non ci sono umani intorno, ripetere la procedura: se ce ne sono, li colpisce!

Usando il vostro joystick per manovrare il Leader One molto ondeggiante, potreste raccogliere i cloni di Scooter e cercare di farli cadere nella base più vicina. Ma è inutile che non è così facile. Mentre state cercando di

demolire la base, attaccando i cattivi Gobots chiamati Cop-ters, o qualcosa di simile, cercheranno di fermarvi scontrandosi con voi. Volare col vostro Gobot non è un compito facile in quanto i controlli sono troppo sensibili.

Potete anche atterrare sulla superficie del pianeta e là potrete scavare grandi rocce che, se siete in vena, possono essere lanciate al traffico in arrivo.

M.Gu.

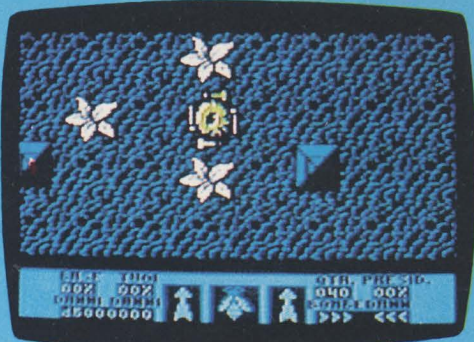
ROOKIES

Sebbene per tanti anni il povero Rookies avesse seguito le raccomandazioni del padre di non spingersi nei territori ad est, era giunto il momento che il suo spirito di avventura aveva atteso da tanti anni. E fu così che stimolato dalle fantasiose storie sui misteriosi mondi esistenti oltre la palude una bellla mattina il nostro eroe decise di inoltrarsi nella giungla nella direzione del Sol Levante.

Dapprima timoroso dell'incognita il nostro eroe prenderà fiducia e coraggio strada facendo rendendosi conto che sebbene numerosi pericoli, quali serpenti, rane, api si celino nell'ombra, l'abbondanza della natura con i suoi alberi carichi di frutta gli eviterà per lo meno di morire di fame.

Raccogli tutte le energie possibili, poiché per sopravvivere sarà richiesta una grande abilità.

JOYSTICK PORTA 2

F1	1 giocatore
F3	2 giocatori
FUOCO	salta

BEES TO BEES

Siamo nell'anno 2794, finalemente tutto l'universo vive in pace dopo le ultime terribili guerre mondiali quando si pensava che fosse purtroppo ormai giunta la fine. Ma ecco che, forse a causa di qualche strana radiazione, tutti gli insetti si sono mostruosamente ingigantiti e minacciano naturalmente l'incolumità di tutti gli umani. È stata perciò costruita una speciale navetta da combattimento a bordo della quale una squadra di esperti dovrà tentare di liberare il maggior numero di posti dall'invasione di questi animali. Cerca innanzitutto la regina e distruggila con la superbomba per rendere il nemico disorganizzato. Evita gli insetti che volano che possono portare la regina sulle tue tracce e quelli che camminano perchè tolgono energia alla tua navetta. Libera quindi le 25 città piú importanti per poter riportare la tranquillità ovunque. Ricorda che potrai tornare alla base per riparare i danni e rifornirti di bombe.

JOYSTICK PORTA 2

F1	scelta armi
F3	modo normale
F5	radar regina

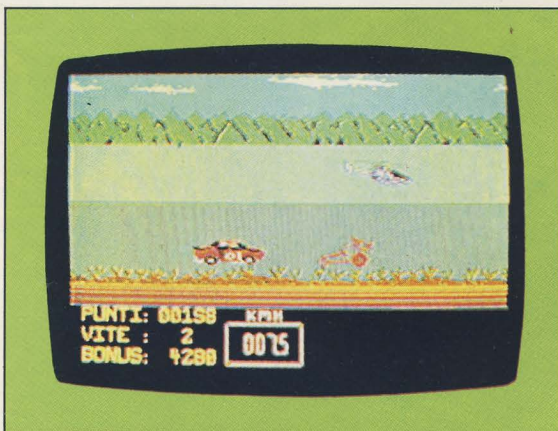
SCENES

Nel quadrante stellare di Alfa Centauri è in corso una strenua lotta fra gli appartenenti alla Confederazione e i Romulani. Questi ultimi, infatti a dispetto degli ultimi accordi sottoscritti su Vulcano, stanno attaccando le basi terrestri cercando di seminare il terrore ovunque. Tu, a bordo della tua navetta a propulsione, hai assunto l'incarico di difendere lo spazio astrale. Sparando a più non posso, evitando di essere colpito dagli alieni Kamikaze, dovrai riuscire a distruggere tutti i 99 mostri per ogni ondata di attacco. Ma ricorda, anche i Romulani sono ormai stremati, e dopo 4 attacchi perduti desisteranno dalla loro impresa.

JOYSTICK PORTA 2

F1	facile
F3	difficile
SPAZIO	inizio gioco
RUN/STOP	inizio pausa
FUOCO	fine pausa

S

OUT OF RUN

Il malvagio sceriffo di Nottingham è invischiato in una serie di illeciti, per cercare di fare più soldi di quanti già non ne possegga. Ma per coprire i suoi traffici cerca sempre di far ricadere le colpe su due poveri fratelli Hood che devono sempre a fatica dimostrare la loro buona fede. Ecco che anche questa volta lo sceriffo ha messo alle costole dei nostri amici numerosi poliziotti che con ogni mezzo: elicotteri, motociclette o autovetture, cercheranno di intrappolarli. Tu dovrai guidare la potente vettura dei due fuggiaschi e cercare di difenderli ad ogni costo, zigzagando sulle strade e evitando i colpi dell'elicottero. Ma non disperare, la forza è con te!

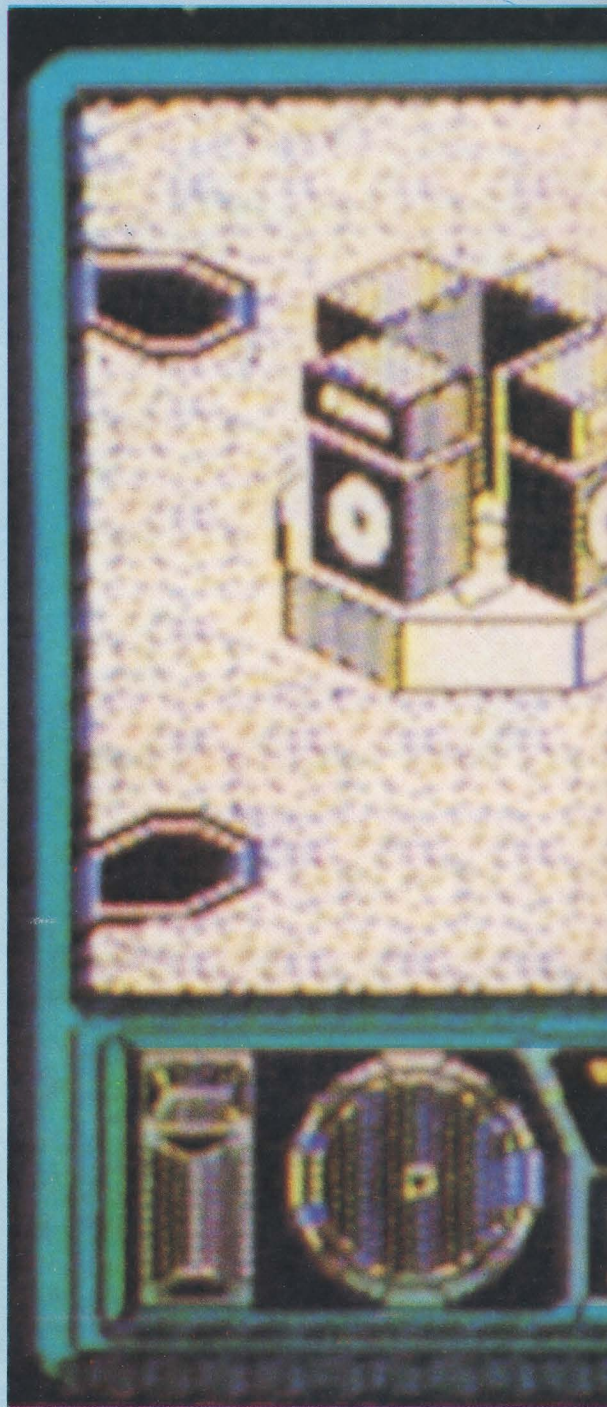
JOYSTICK PORTA 2

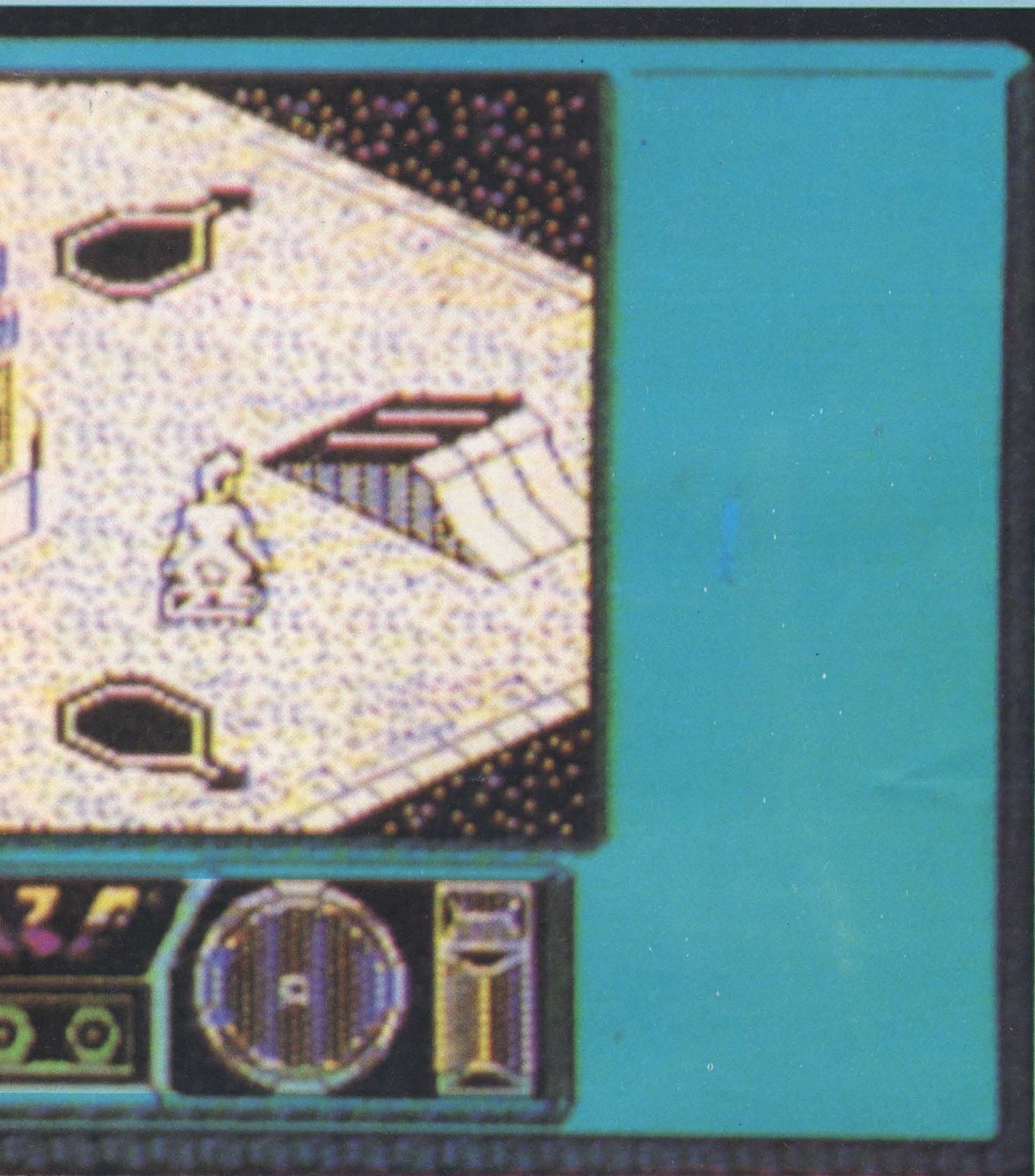
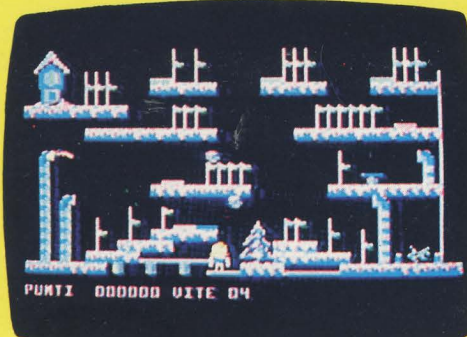
SPAZIO	inizio gioco
RUN/STOP	fine gioco

N

Se nella tua vita ami veramente lo skateboard, accoglierai piacevolmente il nuovo gioco della Gold: una versione un po' diversa del ''720'' della Atari. E se pensi persino che l'arte di stare in piedi su di una tavola di plastica, sfrecciando con le tue braccia al cielo, sia piuttosto incoerente, sta tranquillo questo gioco ti piacerà egualmente.
Vedrai è veramente fantastico. Io non sono tipo da farmi accalappiare facilmente, ma ragazzi, questo gioco è talmente bello da giocare che in pochi secondi sono già pronto ad incominciare! Il gioco è diviso in quattro parti. Puoi girare a destra e a sinistra, dar calci e far salti. Il bello è che potrai combinare questi movimenti in meravigliose e complesse sequenze che verranno premiate con dei punti (bonus) dal computer. Il video è in isometrica terza dimensione (3D) e tutto è colorato di giallo e nero.
Comincerai il gioco a ''Skate City'', un gigantesco aereo color catrame: è un vero labirinto di rampe, pozze d'acqua, ... salti, sì dovrai saltare come un matto. Nella città di Skate City potrai veramente usare il tuo skate ovunque (proprio come ti suggerisce il nome) eccetto nell'acqua naturalmente.
Ai quattro angoli della città, c'è uno Skate Park dove potrai guadagnare punti e veri premi se riuscirai in difficili prodezze. A Skate Park dovrai compiere un percorso a zig-zag

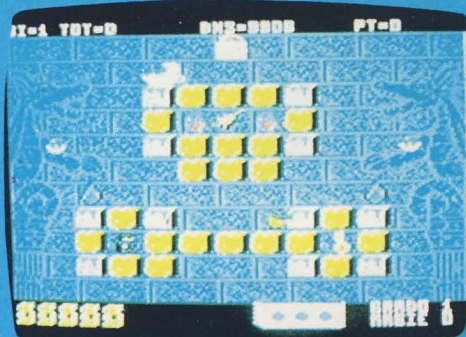
in mezzo a bandiere che si abbasseranno sul tuo cammino.
Jump Park ti obbligherà a fare alti salti (cerca di non cadere nell'acqua). Con Ramp Park dovrai usare il tuo Skate per percorrere un mezzo tubo, arrivando ogni volta sempre più in alto. E come ultimo Downhill Park, una semplice gara in discesa.
Questo gioco è una corsa contro il tempo dall'inizio alla fine. Dovrai essere tanto scaltro da vincere un biglietto per uno degli Skate Parks prima che il tempo a tua disposizione termini, e una volta nel parco hai un limitato numero di secondi per totalizzare più punti possibili.
Per incitarti è stato creato per te uno ''sciame di api assassine''. Appena il minaccioso messaggio ''Skate or Die'' apparirà sul tuo schermo, saprai di essere nei pasticci.
Due secondi più tardi ecco apparire le terribili api, che cominceranno ad inseguirti per tutto lo schermo: o riuscirai a fuggire, oppure verrai circondanto e punzecchiato a morte.
A terra troverai un sacco di bigliettoni. Col tuo skate puoi cercare di prenderli. Una volta raccolti, potrai dirigerti furtivamente verso qualche negozietto nel Parco e prendere un oggetto che ti serve per continuare il tuo percorso: imbottiture, caschi, scarpe e nuove tavole che ti aiuteranno a diventare il più scaltro ed eccellente di tutti.
Le tavole ti permetteranno di andare più veloce, le scarpe di avere migliori tempi di partenza, le imbottiture di alzarti più velocemente e, con i caschi, potrai tentare acrobazie sempre più pericolose. Come potrai già aver capito non sei solo in questo gioco. Qui puoi trovare infatti i tipi più strani. Mister Muscolo, idioti motociclisti, e ciclisti un po' squilibrati che ti faranno spesso cadere dalla tua tavola.
Il bello del gioco rimane il fatto di poter perfezionare i tuoi movimenti. Se vuoi puoi passare tutto il tempo a gironzolare in giro senza far nulla di particolarmente utile: solo cercare di stabilire un particolare feeling con la tua tavola e divertirti. Una volta che hai trovato il modo di percorrere il ''Training Level'' potrai tentare l'''Advanced''.
Qui le cose si fanno un po' più complicate. Terribili api, Mister Muscolo e pazzi ciclisti. Il ''720'' è qualcosa di classico e ha tutte le qualità per essere un gioco fantastico. La parte grafica è interessante, l'azione è impostata al giusto livello e puoi giocarci con una sorprendente flessibilità.

Consigli e suggerimenti.
Dai, vai come un pazzo con il tuo skate, come se per te non ci fosse domani. Salta e gira quante volte vuoi in tutte le direzioni. Potrai fare 200 punti ogni volta. Non aver paura di

andare all'indietro, pare sia il modo migliore per evitare le api, senza complicarti la vita. Corri su e giù per le strade della città proprio come i ciclisti sulle loro stradine. Prendi ogni bigliettone che trovi per terra, anche se non ne hai proprio bisogno, avrai dei punti in più a seconda di quanti bigliettoni avrai in tasca alla fine di ogni stage.

Sii certo di cadere correttamente dopo ogni salto: otterrai così sempre più punti.

ABELARDO

Nel villaggio di Trosker abitualmente si organizzano delle gare tra i concittadini con l'unico scopo di ottenere un premio in natura, ma soprattutto di trascorrere delle ore liete divertendosi in semplici competizioni. Questa volta la gara consiste nel percorrere un determinato tragitto tra le case del villaggio alzando tutte le bandierine che delimitano il tracciato. Ma purtroppo, come dappertutto, anche a Trosker c'è un malvagio che vorrebbe averla sempre vinta e per mettere i suoi avversari in difficoltà ha liberato un falco che aggirandosi liberamente ovunque atterra chiunque venga in collisione con lui. Si pensò quindi di sospendere tutto, ma Abelardo, che è molto caparbio, decide di dimostrare le sue abilità e di rendere ''pan per focaccia'' al malvagio.
Riuscirà a portare a termine quanto si è prefissato?

JOYSTICK PORTA 1

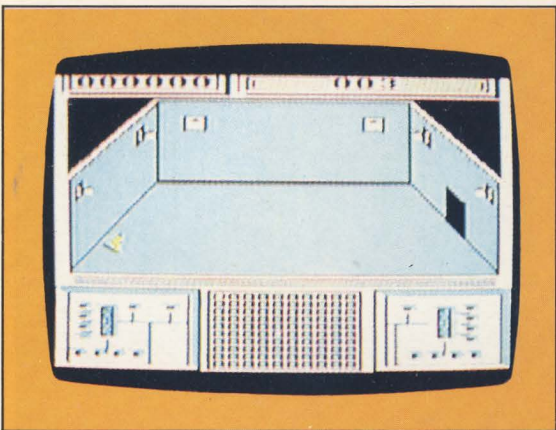
F1	pausa on/off
F7	inizio gioco

COLORADO JOE

Dopo anni di studio sulla civiltà pre-incas il famoso professor Colorado Joe ha coronato il suo sogno di trovare il famoso tempio di Cloatzcan unica testimonianza di quell'antica civiltà. Dice la leggenda che il temerario visitatore una volta entrato nel tempio acquisirà misteriosi poteri che gli consentiranno come per magia di far apparire o sparire sopra, davanti o sotto di sè, blocchi di pietra. Tali poteri potranno essere usati sia per aprirsi la strada verso i favolosi tesori sia per creare trabocchetti sotto le micidiali creature che infestano le varie stanze del tempio. Evitando con cura tutto ciò che si muove procurati le chiavi delle varie stanze per varcare le porte, ma soprattutto prendi la campana magica che ti permetterà di far apparire e catturare numerose magie.

JOYSTICK PORTA 2

A	su
Z	giù
1	sinistra
X	destra
SPAZIO/FUOCO	inizio gioco
C =	1/2 giocatori lancia magie

4291/2

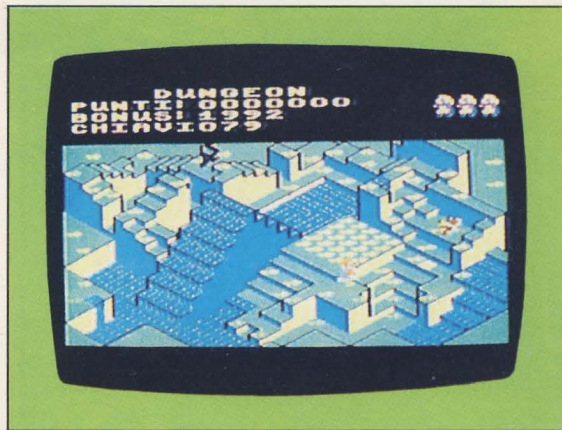
G.P.L.R.

Come bene aveva appreso durante il breve periodo di addestramento subipnotico Rosco e i suoi due eroici compagni dovevano raggiungere e disinnescare il pericoloso generatore di discontinuità che gli alieni di Vegar II avevano abilmente celato nel centro del labirinto-fortezza di Exagor. Armato delle più moderne armi disponibili il nostro eroe dovrà compiere la sua missione guidato dal radar da polso che gli indicherà costantemente la distanza dall'obiettivo. Come unica precauzione ricordati di uscire per tempo dalla stanza in cui lancerai la bomba al plasma o anche per te sarà la fine.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

G.R.R.R.

11

DUNGEON

Il figlio di Exoron, l'erede al trono dei Vortroniani, un'antica e sapiente popolazione è stato rapito dal perfido mago Merlinus che sperando di ottenere con il ricatto un'ingente fortuna lo ha intrappolato in una cella al di là delle segrete del tempio. Ma il valoroso Hallison, fedele al suo sovrano si è assunto il compito di ritrovarlo.

Tu dovrai accompagnarlo nel suo pericoloso viaggio aiutandolo a superare i vari trabocchetti o ad evitare le sinistre presenze rappresentate da zombie demoniaci. Nel viaggio dovrete raccogliere le numerose chiavi che vi permetteranno di superare i vari stadi delle segrete fino a raggiungere il livello ultimo dove finalmente apparirà la cella nella quale è racchiuso il bambino. Come unico aiuto per riconquistare una vita avrai il fedele cane del re.

JOYSTICK PORTA 1

SPAZIO pausa

F1 Inizio gioco

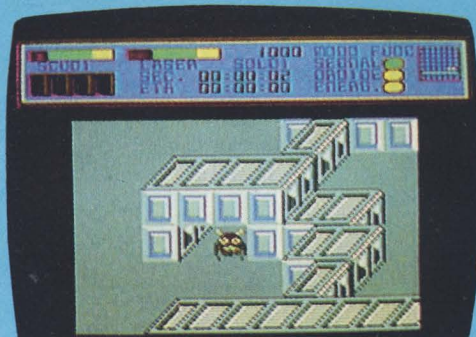
DN

I DUE MONDI

Il comando supremo ha individuato un nuovo insediamento alieno sulla quarta Luna del sistema di Arturo. Rilevamenti cinescopici indicano un elevato livello di sviluppo tecnologico, tuttavia tutti i tentativi di comunicare sono rimasti senza risposta e le nostre sonde di ricerca automatiche sono state distrutte. Il comando ritiene rischioso inviare una nave stellare ma considera necessaria una missione esplorativa. Per questo motivo Voi cinque siete stati convocati: un singolo uomo con sistema antigravitazionale è praticamente invisivile ai radar. Dovrete trovare gli alieni e comunicare con loro. L'intera missione sarà registrata da una telecamera che seguirà la vostra impresa a distanza, se uscirete dal campo di ripresa verrete considerati morti, Questi filmati saranno utilizzati dalla Confederazione per reclutare nuovi volontari. Come equipaggiamento disporrete di un piccolo jet pack e di un distruttore a raggi fotoionici.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO inizio gioco

SYSTEM

Dopo aver vinto l'appalto della coltivazione dell'asteroide X2-401. Zock si è dato un gran da fare realizzando in breve tempo una splendida fattoria dotata dei più moderni ritrovati scientifici per la coltivazione dei funghi di Sol. Ma a rompere le uova nel paniere ecco improvvisamente che avidi alieni sbucati dal nulla hanno deciso di devastare ogni cosa e rubare tutto ciò che può essere trasportato. Al povero Zock, che si trova tutto solo, non resta altro da fare che alternarsi di continuo tra i sistemi difensivi laser e i magazzini delle semenze, degli specchi solari e del materiale da costruzione per cercare di arginare l'invasione, tentando nello stesso tempo di mantenere in efficienza la stazione di coltivazione.

JOYSTICK PORTA 2

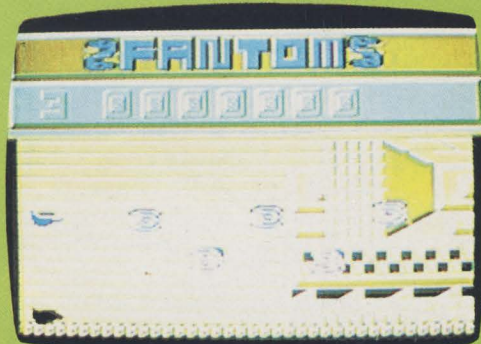
TASTI DA SELEZIONARE

MR. BOBO

Nello strano mondo di Mr. Bobo il passaggio dalla adolescenza alla maturità, coincide con l'acquisizione del titolo di grande cacciatore. Per conseguire tale scopo Mr. Bobo dovrà riuscire a totalizzare nel tempo a sua disposizione almeno 500.000 punti andando a caccia nella magica foresta di Flag dei 26 diamanti nascosti tra miriadi di pietre di minor valore ma altrettanto importanti per la sua missione perché gli consentiranno in alcuni casi di recuperare tempo o energia. Stando molto attenti a non entrare in collisione o ad evitare le trappole gravitazionali aiuta Mr. Bobo nella sua difficile impresa ma ricorda che avrai solo 99 possibilità di errore.

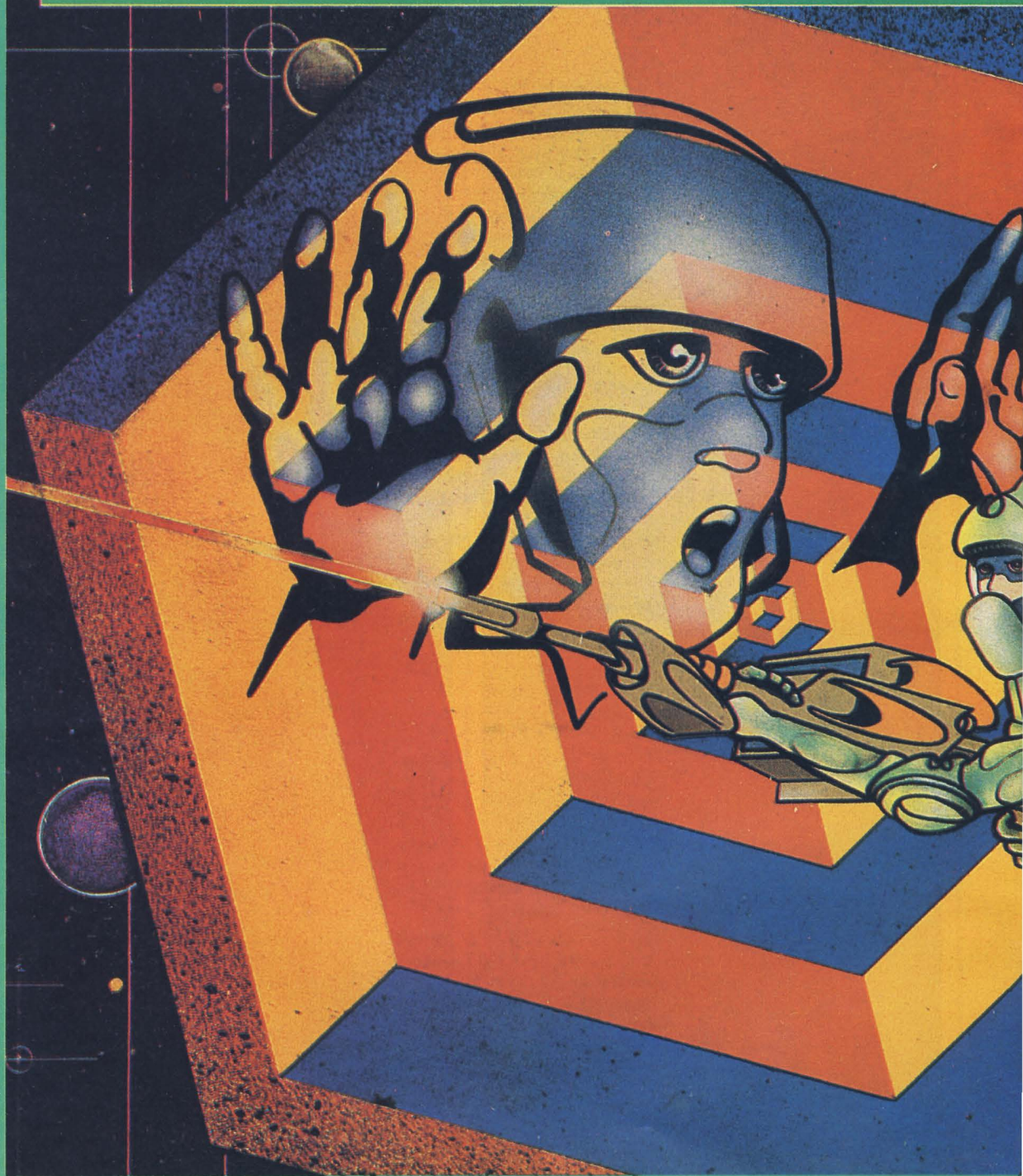
JOYSTICK PORTA 2

A	alto
•	sinistra
Z	basso
/	destra
SPAZIO	inizio gioco

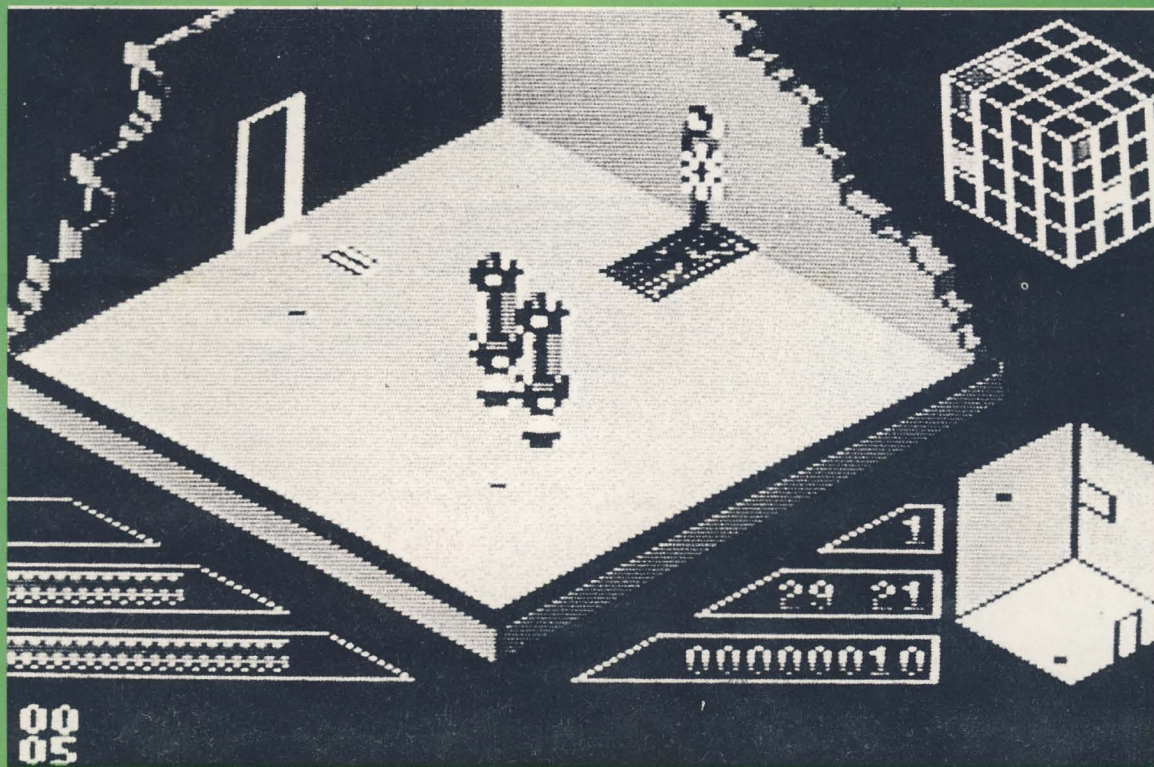
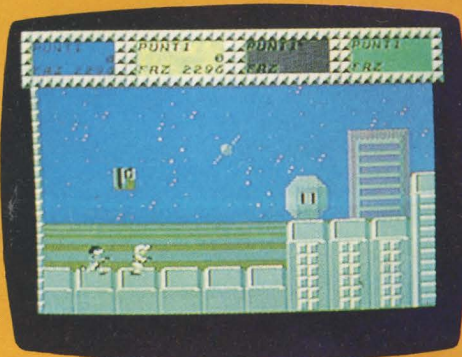
FANTOM

Sotto un certo punto di vista si può dire che era stato proprio una fortuna che nel momento dell'inatteso attacco xenoxiano ti trovassi in volo per collaudare il nuovo potentissimo e superarmato Fantom V43. Infatti dopo avere distrutto a terra le forze aeree della difesa gli alieni hanno sferrato il loro proditorio attacco su Megalopoli. Resoti conto della situazione ti stai dunque precipitando verso la città per una strenua difesa. Zigzagando abilmente tra i grattacieli della gigantesca città dovrai evitare ed abbattere i caccia nemici scontrandoti di tanto in tanto con i mezzi ammiragli avversari con cui dovrai ingaggiare una lotta all'ultimo missile. Tutto è basato sulla tua capacità di resistenza poichè impegnando gli alieni potrai permettere la riorganizzazione delle tue forze di difesa.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

TRIAXO

Bisogna proprio ammettere che nessuno come la Ariolasoft sa realizzare dei giochi bizzarri: dopo **Mail Order Monsters, Archon, Racing Destruction Set, Scarabaeus** ecc. non ci si stupisce che **Triaxos** si conformi alla ''ricetta Ariolasoft'', cioè idee originali più meccanica di gioco stravagante.
L'intreccio è questo: in una prigione spaziale di massima sicurezza c'è l'unico uomo in grado di ativare l'arma più potente della galassia. La vostra missione è di liberarlo e di portarlo a bordo della vostra nave, il tutto nel giro di trenta minuti. Buona fortuna. Tanto per rendere le cose più difficili, dieci minuti dopo di voi atterra nella prigione anche una sonda mentale che ha il compito di friggere le cervella del recluso.
La prigione è un cubo di 64 stanze (4 × 4 × 4) sorvegliato dai soliti robot psicopatici armati di laser (ma chi è che fornisce le armi ai robot in tutti questi giochi? Bisognerebbe rintracciarlo e metterlo in galera!). Il vostro eroe è armato di un laser dall'energia limitata e di alcuni esplosivi: è un buon incassatore, e quando è ferito si rimette in forze lentamente ma perfettamente.
E passiamo al gioco vero e proprio: girerete per la prigione uccidendo robot, cercando il detenuto e soprattutto tentando di restare in vita. Se trovate il prigioniero, da quel momen-

to in poi egli vi segue, fino al momento della fuga. Tutto normale, finora, i guai arrivano con dei dispositivi chiamati Cambiafaccia, che vi fanno passare da un lato all'altro della stanza: i soffitti diventano pareti, le porte diventano buchi nel pavimento. In effetti, sono solo tre i lati della stanza su cui potete sostare, dato che essa viene visualizzata con uno spaccato tridimensionale.
A questo punto, è ora di usare gli esplosivi. Il problema è di piazzarli dove credete che ci sia un buco nas[illegible] (ce ne sono tanti!), aprirlo e poi passare a una parete diversa in modo che il buco diventi una porta da cui potete uscire. Se volete, potete provare a saltare nel buco, però se cadete in due buchi consecutivi, uno sotto l'altro, morirete — e notate che avete una sola vita!
Tutta questa confusione di buchi e di esplosivi potrebbe indurvi a dimenticare la vostra missione, ma ci sono anche degli importanti obiettivi intermedi, come trovare le quattro parti del laser che serve a distruggere la sonda mentale e lo zaino-jet necessario a tornare sulla nave col vostro prigioniero. Mentre ci pensate su, potete farvi clonare al chiosco di clonazione (!) oppure ricaricare la pistola ad una torre d'energia.
Avrete forse pensato che trattandosi di un gioco di mezz'ora (il limite è in tempo reale) e di sole 64 stanze debba essere un giochino facile e breve - falso! In effetti il gioco è enorme (dato che ogni stanza si può osservare in tre prospettive diverse) e molto impegnativo per la materia grigia, poiché disporre abilmente i buchi diventa sempre più impegnativo man mano che si gioca.
Esaurite le lodi, passiamo alle pecche, per la verità non molte. Gli sprite sono grossi e squadrati, e l'animazione non è eccellente. La grafica delle stanze è monotona, e gli effetti sonori non sono niente di speciale. Il controllo via Joystick è un po' macchinoso, e il suo stile diagonale ricorda le prime conversioni Hexpert (nel senso che spingere il joystick sposta diagonalmente il personaggio a sinistra, dal basso in alto).
Malgrado un prezzo un po' esagerato, questo strano giochino è l'esatto opposto dei best seller di oggi: è gioco puro, con pochi effetti eclatanti ma un sacco di originalità.

Valeria Tinozzi

PLATOON

Dopo la grande catastrofe ecologica del sesto ciclo dell'era antica l'umanità riuscì a non ricadere nel più profondo Medioevo grazie alla creazione della congregazione dei giovani templari depositari dei segreti delle scienze che avrebbero restituito un giorno al pianeta l'antica conoscenza.

In questa luce si può ben capire come il loro rapimento da parte degli emissari dell'imperatore nero avrebbe segnato la fine di ogni speranza. Per questo motivo è stato affidato a quattro famosi agenti segreti il compito del loro ritrovamento, che li porterà a scontrarsi a piedi o guidati dal potente astrojet contro i guardiani della Nebula fino a costringerli a liberare i preziosi ragazzi uno alla volta per ricondurli al loro compito di salvezza.

JOYSTICK PORTA 1

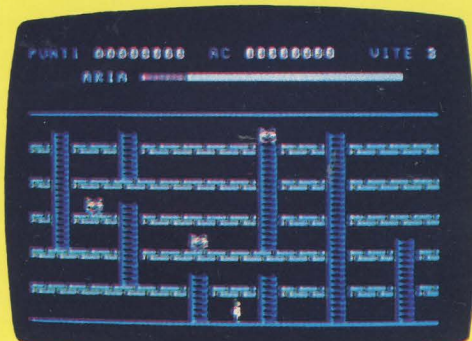
SPAZIO inizio gioco

AXITAD

Accerchiato dalle preponderanti forze neptuniane il manipolo di terrestri della stazione avanzata di Beta Phoenix 3 sta vivendo attimi di terrore, poiché, seppure protetto dagli scudi magnetici, l'impossibilità di chiedere e ricevere rinforzi rende ormai i giorni contati. Un'unica possibilità di salvezza risiede solamente in un abile pilota. Alla guida di un potente star rocker egli dovrà, volando rasente al suolo, superare le numerose fasce di accerchiamento nemico cominciando dai pericolosi cometoidi di gas amebici ad intelligenza supercontrollata fino ad aprirsi via via il varco allo spazio aperto e raggiungere così, in un poderoso balzo intergalattico, il comando di difesa stellare per avvisarli dell'ingente pericolo.

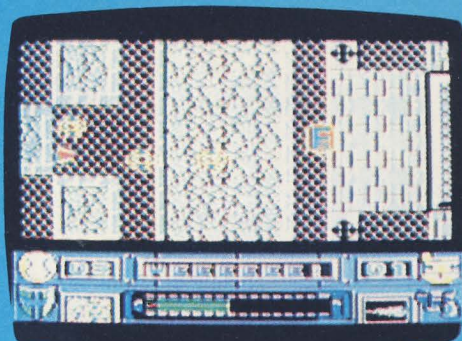
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

DIGGER

Grazie ad una importantissima scoperta e per merito delle scienze moderne, ora tutta l'energia riprdotta nell'universo viene ricavata dalla lavorazione dei cristalli di Zerillo. L'unica preoccupazione consiste nel fatto che, purtroppo questi cristalli si trovano solo su un pianeta di tutto l'universo conosciuto e vengono qui lavorati per evitare naturalmente inutili spese di trasporto. Ma da alcuni giorni stanno accadendo degli strani fatti per cui degli operai delle miniere sono stati uccisi e le apparecchiature sabotate. Gli investigatori della sicurezza hanno scoperto che per chissà quale fenomeno sono stati risvegliati degli strani esseri preistorici, che naturalmente non vedono di buon occhio l'intrusione nel loro territorio. Libera le gallerie dalla presenza di questi essere scavando buche dove poi seppellirli. Dalla tua riuscita dipende il futuro energetico di tutta l'umanità.

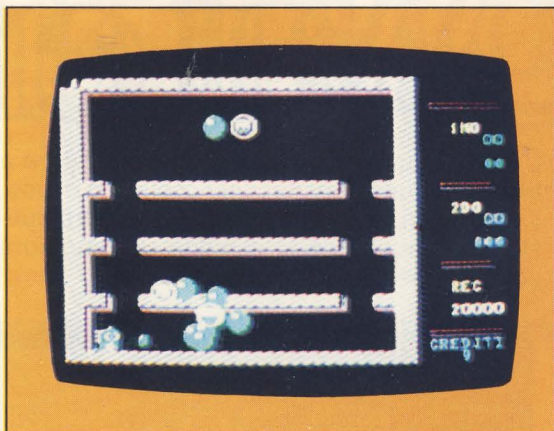
JOYSTICK PORTA 1

N	sinistra
A	su
Z	giù
M	destra
D	buca
T	tappa
JOY GIÙ e fuoco	buca
JOY SU e fuoco	tappa

FLYNBALL

In questa aventura che sembra appositamente concepita per mettere a durissima prova la tua abilità e prontezza di riflessi, ti troverai a manovrare una sorta di palla spaziale dotata di potentissimi raggi laser che dovrà aprirsi la strada sulla superficie di uno sconosciuto quanto ostile pianeta nei vari livelli di difficoltà. Dovrai accuratamente manovrare affinché il contatto con il terreno avvenga su zone soline al fine di potere avere un efficace rimbalzo o centrando possibilmente le zone contrassegnate dai simboli che daranno al tuo mezzo punti, carburante e a volte facoltà speciali.

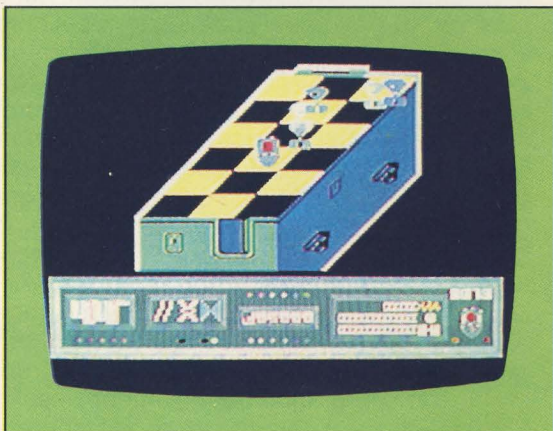
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

BOLLICINE

I nostri amici bollicine sono due simpatici bambini brontosauri che sfuggiti, come molti di noi da piccoli, al controllo della mamma-brontosauro si sono cacciati in un mare di guai. Avventuratisi infatti nel giardino zoologico dovranno vedersela con una serie di mostruose creature, tutte felici di far loro la pelle. Come unico mezzo di difesa i nostri amici avranno delle bolle con le quali imprigionare i cattivi, per poi colpirli e farli sparire e con le quali anche salvarsi da situazione di movimento impossibili. Fortunatamente raccogliendo tutto quanto appare nel giardino: dalla frutta, che vi farà guadagnare punti alle targhette magiche, che aumentano il tempo a tua disposizione o le tue possibilità di difesa come proiettili o cascate di acqua, o ti permetteranno di spostarti da un livello ad un altro, potrai aiutarti a rimanere in vita. Infine raccogliendo le lettere della parola ''estesa'' aumenterete le vostre vite.

JOYSTICK PORTA 1 Giocatore 1
JOYSTICK PORTA 2 Giocatore 2

1	1 giocatore
2	2 giocatori
C	pausa
Q	fine gioco
FUOCO	fare bolle

ALIENS

A causa di un'avaria la nave spaziale Vurgun in missione scientifica per la galassi si è venuta a trovare nel bel mezzo della zona di transito dei Romulani. Questi ultimi, non appena resisi conto che le preziose attrezzature non erano protette da alcun sistema di difesa esterno hanno deciso di introdursi all'interno del mezzo spaziale. Ma il comandante terrestre ha predisposto quattro vigili robot che dovranno fare del loro meglio per respingere l'invasione aliena. Potrai a tua scelta impersonare uno dei quattro robot per portare a termine al meglio la tua missione ed evitare che gli alieni si impadroniscano della nave e gettino l'equipaggio nel vuoto. Ricorda che i tuoi robot possono ripristinare l'energia del distributore energetico.

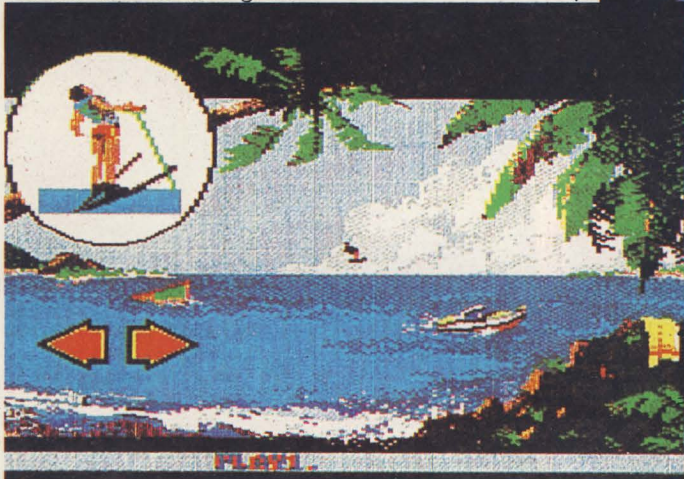
JOYSTICK PORTA 2

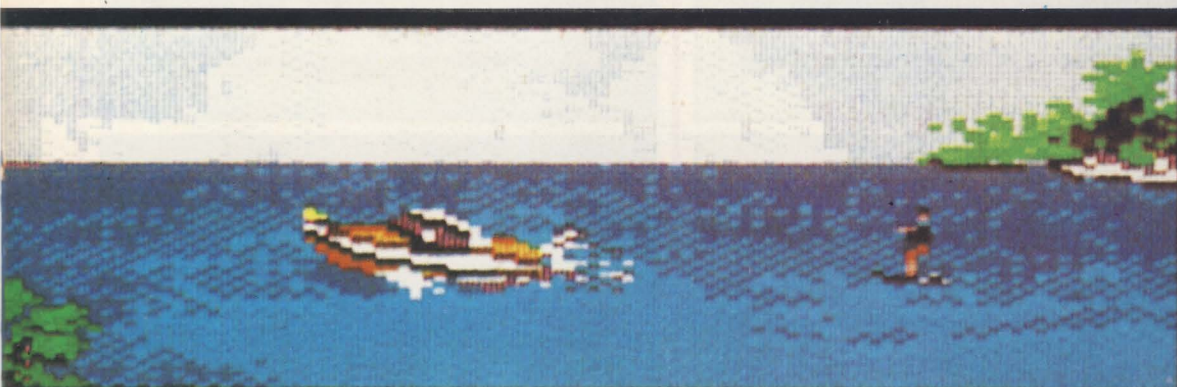
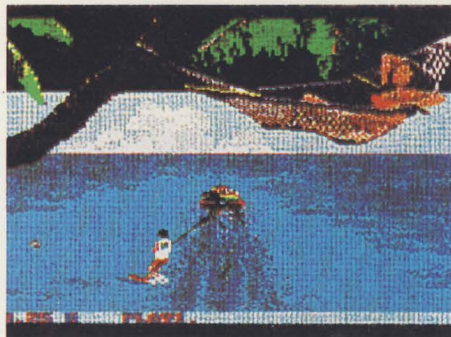
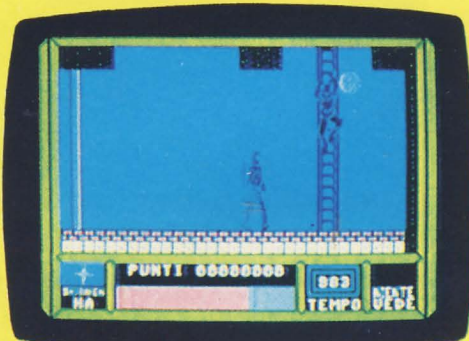
FUOCO	inizio gioco
1/2/3/4	scelta robot

Water

Tempo fa la casa irlandese produttrice di software New Concepts aveva in progetto di realizzare un gioco basato su due piccoli sci di plastica, da collocarsi sulla tastiera del computer. Ponendo le dita sugli sci, il giocatore controlla ciò che avviene sullo schermo. Non ci sono inganni: tutto è manovrato e controllato dalla tastiera. Il gioco è buono, così pure il suono, ma sfortunatamente non ha un valido effetto e manca di una certa vitalità. I grafici sono ottimi: mi piace la tecnica di sovrapposizione delle diverse vedute, anche se l'azione di gioco è un po' confusa.

Ma scendendo nei particolari, vediamo come funziona. Il giocatore può scegliere se affrontare il cosiddetto **The All-Round Test,** una prova che comprende tre movimenti, il salto, lo stile libero e lo slalom, o se sostenere le prove singolarmente. La prima prova è il salto, che comprende: la preparazione, il salto vero e proprio e l'atterraggio. Il primo schermo mostra un'estesa veduta della rampa. In alto a sinistra si trova la bolla che contiene lo sciatore. Quando si preme il pulsante lo sciatore parte e dovrà naturalmente scendere lungo la rampa correttamente. Successivamente si ha una visione più distante del salto, mentre la bolla mostra un primo piano dello sciatore. Usando la leva di comando, si può fermarlo, farlo cadere avanti o indietro: se si dirige il salto adeguatamente, lo sciatore atterrerà con successo.

Lo stile libero comporta due percorsi che durano entrambi due secondi. La veduta dello sciatore è lontano dalla nave che lo trascina. I punti si ottengono portando a termine diversi movimenti, da un movimento di 90 gradi fino ad uno di 450 gradi.

L'ultima gara è lo slalom, in cui lo sciatore è trascinato lungo un percorso costellato di boe. Il gioco è un simpatico tentativo di imitare questi sport, anche se si richiede un maggiore coinvolgimento.

Ski-ing

BRIEFING

Di fronte al proliferare della delinquenza organizzata sempre troppo scarse sono le forze di chi opera per il bene della società e Zorok ne è un rappresentante. Questo enigmatico Ninja dalle origini sconosciute rappresenta una delle più consolidate forze al servizio dell'umanità, sempre disponibile alle più pericolose missioni che gli vengono trasmesse dal comando delle forze di difesa segrete. In questa avvenutra dovrai guidare il tuo eroe in una serie di difficili imprese tutte dirette a smascherare e ridurre all'impotenza pericolosi covi di malviventi. Lanciandosi ardimentosamente da un silenzioso deltaplano dovrà adempiere alla missione affidatagli difendendosi con la forza delle sole mani o delle armi trovate lungo il cammino.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO fuoco
RUN/STOP inizio gioco

HAUNTED HOUSE

Dopo che dei perfidi vampiri hanno ucciso tutta la tua famiglia, hai deciso di vendicarti ereggendoti paladino dell'umanità trovando i più terribili mostri che infestano i castelli della Transilvania. Armatoti quindi di buona pazienza e di tanto coraggio parti alla ricerca di alcuni mostri dei quali hai trovato fortunatamente delle miniature. Dovrai camminare per pianure e valli fino ad arrivare ad un castello, entrato evita accuratamente fantasmi, spiriti e zombi sparando dopo aver trovato la pistola, o facendo delle magie e cerca la statua che rappresenta il padrone di casa. Per poterla colpire e distruggere dovrai però aver prima recuperato l'ascia. Terminato il tuo compito in un castello dovrai riprendere il tuo viaggio per eliminare tutti i mostri.

JOYSTICK PORTA 2

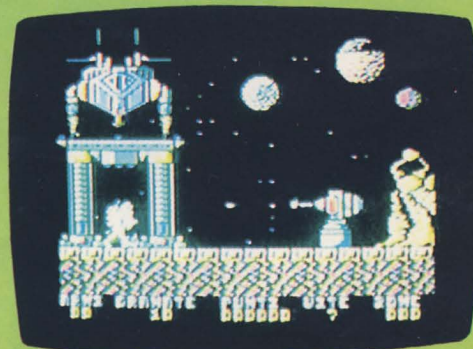
1 tastiera/joystick
2 comandi
3 record
4 inizio gioco

ROYAL AGENT

Il nostro agente comincia la sua avventura con un test sulle difese dell'isola di Gibilterra. Dopodiché la scena cambia, egli si trova al conservatorio di Mosca e deve riuscire a far passare un agente del KGB dalla sua parte, senza colpire nessun musicista. Riuscito nello scopo dovrà farlo passare oltre le linee della Trans-siberiana e evitare che un killer, mandato per ucciderlo, riesca nel suo scopo. Nel far questo il nostro eroe arriverà fino a Tangeri o nel bel mezzo di una battaglia in Afganistan. Ma il bello arriverà quando l'agente sarà riuscito a raggiungere la casa del mercante di armi, che ha pilotato tutta la storia dall'inizio. Se riuscirà ad ucciderlo avrà l'amore della bella violoncellista. Ricorda che la nostra spia prima di ogni round dovrà scegliere l'arma da usare (premendo Q) e che alcune possono essere adoperate una sola volta.

JOYSTICK PORTA 2

F7	inizio gioco

VANGUARD

La misteriosa entità che varca i confini del sistema planetario avanza inesorabilmente verso la terra travolgendo ogni tentativo di resistenza è stato appurato essere un gigantesco asteroide computerizzato i cui sistemi difensivi costituiscono quanto di più tecnologicamente perfetto si possa immaginare. Sebbene possa sembrare paradossale possiamo ritenere che un così perfetto sistema di difesa possa avere come unico lato debole l'attacco di un singolo uomo troppo piccolo per essere rilevato dal sistema difensivo a vasto raggio. Ecco perché abbiamo inviato il nostro miglior combattente alla guida del Vanguard sulla superficie dell'asteroide con il compito di seminare la distruzione e di colpire infine il misterioso cervello cibernetico che ci vuole distruggere.

JOYSTICK PORTA 2

1	inizio
2	scelta comandi
3	tastiera
4	joystick 1
5	joystick 2
F1	pausa on/off

DARK SCEPTRE

''Dark Sceptre'' un gioco strategico è avventuroso. In un modo completamente differente ottiene lo stesso risultato del grande ''Lords of Midnight'' di Mike Sirigleton, che nella fattispecie si presenta con un gioco essenzialmente di concetto. Da una parte è realmente interessante a livello visivo e dall'altra ti coinvolge sensibilmente nell'avventura. ''Dark Sceptre''-rende la meccanica del ''gioco il più semplice possibile (menu e sistemi selettivi a cursore) ma le strategie a tua disposizione nel gioco sono ''quasi'' infinite!
Cominciamo col dire che il compito della tua coraggiosa squadra sarà quello di ritrovare Dark Sceptred. Iniziamo.
Ti troverai al comando di una squadra di buoni, e ce ne sarà una di cattivi, naturalmente e altre ancora di soggetti non ben definiti.
Per vincere dovrai anche conquistare alcuni soggetti non ben identificati. Ogni membro della tua squadra può disporre di particolari abilità. Il Thane è il leader: se verrà ucciso stai sicuro che tutti cadranno in un totale stato depressivo. I mistici o religiosi che dir si voglia sono in possesso di poteri magici e potranno essere persuasori, messaggeri, assassini.
Giocherai con loro come in una vera squadra di calcio! Ad ogni ''Go'' seleziona la tua squadra dandogli una serie di istruzioni, prese da una lista a tua disposizione. Troverai: uccidere seguito da un nome di qualcuno, tradire, o inseguire, e tutta una serie di minacce e inganni.
A parte i vari ''omini'' da muovere, in Dark Sceptre, avrai anche una serie di oggetti che ti aiuteranno nelle tue imprese.
Dopo aver dato tutte le istruzioni, puoi sederti e osservare cosa succede. Osserva ogni guerriero muoversi sulla mappa del gioco e scatta da un quadro all'altro per osservarli ''meglio'' in tutti i loro particolari.
Malgrado ciò, che tu puoi pensare, il gioco non è affatto noioso, anzi, è affascinante. Vedrai poi i guerrieri portare a termine diversi compiti in momenti diversi e sarai quindi sempre impegnato ad escogitare nuovi piani strategici.
Presto o tardi, secondo la tua iniziativa, o perché il gioco lo prevede, un buono incontrerà un cattivo, e ci sarà una lotta all'ultimo sangue. Si estrarranno le spade, e si combatterà sino alla morte. In ogni battaglia non c'entra la fortuna. Il risultato dipenderà dalle forze impiegate da ciascuno, tenendo in considerazione una serie di elementi.
Il tempo di durata di una lotta può variare alla fine di ogni turno, valuta attentamente la tua posizione e le tue possibilità di riuscita, e prepara un nuovo set di istruzioni per la tua squadra.
''Dark Sceptre'' è un gioco tanto originale quanto lo fu allora ''Lord of Midnight'' ed è veramente, oserei dire, astuto dal punto di vista tecnico. Rimane un gioco che colpisce anche se è passato ormai un anno da quando è stato portato a termine. Non comprarlo con l'idea che abbia qualcosa a che fare con un ''Barberian'' o ne resterai deluso!
Se invece ami qualcosa di sorprendentemente eccitante, originale e strategico, eh, allora l'hai proprio trovato.

Watch
Scan
Check
Plan
Quit

Watch
Scan
Check
Plan
Quit

RITAGLIA LUNGO
IL BORDO SEGNATO
IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL
TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME